

ПЕРШІ ЗАЛІЗНИЦІ



ПРАВИЛА

Автори гри: Метью Данстен і Джеффри Д. Аллерс

ОГЛЯД ГРИ

Ви залізничний магнат, який побачив у прикордонних землях чудову перспективу для розширення своєї транспортної мережі. У цій грі ви намагатиметеся перевершити конкурентів, створивши найефективнішу мережу залізниць і водночас задовольнивши потреби місцевих жителів.

ВМІСТ ГРИ



80 двосторонніх мап пустелі



1 фішка дилера



20 покерних карт
(10, J, Q, K, A, чотирьох мастей)



15 карт завдань
(по 5 кожного типу)



4 олівці з гумками



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Роздайте кожному гравцеві **мапу пустелі** та **олівець**.
2. Усі гравці спільно вибирають для гри однакову сторону мапи пустелі.
3. Розділіть **карти завдань** на 3 колоди за символами на лиці карт й перетасуйте окремо кожен колоду. Візьміть по 1 карті з кожної колоди та покладіть їх горілиць на центр стола. Решту карт завдань поверніть у коробку, у цій партії вони вам не знадобляться.
4. Перетасуйте **покерні карти**. Як завгодно виберіть гравця, який стане **дилером**. Він бере колоду покерних карт та **фішку дилера**.
5. Лише для гри *втрюх*: останній за порядком ходів гравець записує «+2» у комірку «???». Наприкінці гри цей гравець здобуде 2 додаткові очки.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває 4 раунди, кожен з яких складається з 5 ходів.

ХІД ГРАВЦЯ

На початку кожного ходу дилер бере з покерної колоди 3 верхні карти та кладе їх горілиць на центр стола.

Потім дилер бере 1 з цих карт для свого ходу та кладе її перед собою.

Після цього кожен інший гравець вибирає для свого ходу 1 з 2 карт, що залишилися на центрі стола. Однак ці карти залишаються на місці, бо одночасно кожна з них може вибрати кілька гравців.

Гравці виконують ходи одночасно.

У свій хід ви **повинні** використати вибрану карту для:

- 1) формування покерної комбінації та
- 2) подовження залізниці.

1) ФОРМУВАННЯ ПОКЕРНОЇ КОМБІНАЦІЇ

Запишіть **номінал** вибраної карти (10, J, Q, K або A) у порожню комірку внизу своєї мапи (заповнюйте комірки зліва направо, спершу верхній ряд, тоді нижній). Щораунду ви намагатиметеся сформувати найсильнішу комбінацію з 5 карт, вибраних вами протягом раунду. Силу покерної комбінації визначають лише номінали карт. Мاستі карт потрібні для подовження ваших залізниць.



Приклад. Вибравши бубнову даму, ви записуєте «Q» у порожню комірку внизу своєї мапи.

2) ПОДОВЖЕННЯ ЗАЛІЗНИЦІ

Масть карти, вибраної вами під час кроку 1, визначає, яку **залізницю** ви подовжуватимете. Для подовження прокладіть (намалюйте) 3 **колії** вздовж сторін шестикутних клітинок. Кожна нова колія повинна починатися зі **станції** цієї залізниці або подовжувати колію, уже прокладену від цієї станції (див. малюнок праворуч). Однак кожна колія може належати до різних **залізничних гілок**, що ведуть від цієї станції або до неї. Кожна залізниця може складатися зі щонайбільше 6 залізничних гілок, що йдуть від її станції.

Залізнична гілка завжди закінчується в місті 🏡 і не проходить через нього. Дві залізничні гілки можуть зійтися лише в місті.

Щонайбільше 3 різні залізниці можуть зійтися в одному місті, утворюючи **мережу**.

Проклавши 3 колії, перевірте, чи ви активували певні локації.

Шахти, банки, форти, парки колій і салуни активуються, коли ви прокладете вздовж сторін відповідної клітинки щонайменше стільки колій, скільки зазначено в її нижній частині.

Ранчо активуються, коли ви прокладете колії, що відокремлять їх від інших ранчо.

Міста активуються, коли до них уперше прокладають залізницю.

Активувавши локацію, закресліть її символ на мапі, а також позначте відповідну комірку в зоні підрахунку очок.

Якщо протягом одного ходу ви активували кілька локацій, то самі вибираєте порядок їхньої активації.



Приклад. Вибравши бубнового короля і записавши номінал карти в комірку внизу мапи, прокладіть 3 колії від бубнової станції.



Локації можна активувати коліями кількох залізничних гілок, проте вони не можуть перетинатися.

ЛОКАЦІЇ



Салун

Опис. Намалюйте колії вздовж 2 сторін клітинки салуну. Обведіть наступний доступний символ салуну в нижній частині мапи.

Ви можете обводити символи салунів наступних раундів, але не попередніх.

Властивість. Якщо наприкінці раунду біля вашої покерної комбінації є обведений символ салуну, кількість очок за цю комбінацію подвоюється.

Приклад. Ви проклали 2 колії вздовж сторін клітинки салуну, а потім обвели наступний доступний символ салуну. Ваша покерна комбінація «фулгаус» (2 дами та 3 тузи) зазвичай дає 4 очки. Однак у цьому раунді ви здобули бонус салуну «*2», що подвоює її вартість. Отже, ви набираєте 8 очок.



Ранчо

Опис. Активуйте ранчо, відокремивши його клітинку від інших ранчо на мапі. Це можна зробити, утворивши на мапі окрему ділянку з одним ранчо за допомогою 1 чи більше колій, клітинок річки, гір, станцій та/або країв мапи. Обведіть необведену комірку з найменшим числом у секції ранчо в зоні підрахунку очок.

Властивість. Наприкінці гри ви набираєте стільки очок, скільки зазначено в обведеній комірці з найбільшим числом у секції ранчо.

Приклад. Ви проклали 1 колію від чирвової станції до гори та 2 колії від чирвової станції до правого краю мапи. Це означає, що ви утворили ділянку мапи з одним ранчо. Тепер обведіть необведену комірку з найменшим числом у секції ранчо.





Форт

Опис. Прокладіть колії вздовж 4 сторін клітинки форту. Обведіть необведену комірку з найменшим числом у секції фортів у зоні підрахунку очок.

Властивість. Наприкінці гри ви набираєте стільки очок, скільки зазначено в обведеній комірці з найбільшим числом у секції фортів.



Шахта / Золотий самородок

Опис. Прокладіть колію вздовж 1 сторони клітинки шахти. Обведіть 1 з необведених комірок із золотим самородком у секції золота в зоні підрахунку очок.

Властивість. Наприкінці гри ви набираєте 1 очко за кожен обведену комірку із золотим самородком (навіть закреслену).



Банк

Опис. Прокладіть колії вздовж 3 сторін клітинки банку.

Закресліть до 4 обведених комірок із золотими самородками. Помножте кількість закреслених самородків на число, зображене в крайній лівій незаповненій комірці банку (« $\times 2$ », « $\times 3$ » або « $\times 4$ »), потім запишіть результат у цю ж комірку.

Властивість. Наприкінці гри ви набираєте кількість очок, що дорівнює сумі чисел у ваших заповнених комірках банку.

Приклад. Ви вже зібрали 3 золоті самородки. У цей хід ви прокладаєте 3 колії вздовж 3 сторін нової клітинки банку. Потім закреслюєте 3 золоті самородки в секції золота, щоб покласти їх у банк. Тепер ви множите кількість золотих самородків (3) на число в крайній лівій незаповненій комірці в секції банків (« $\times 2$ ») і набирає додаткові 6 очок. У цей банк більше не можна класти золото. Банк приймає золото відразу після активації, і в кожен банк можна покласти щонайбільше 4 золоті самородки.





Парк колій

Опис. Прокладіть колії вздовж 3 сторін клітинки парку колій. Обведіть крайню ліву необведену комірку в секції парків колій.

Властивість. Наприкінці гри ви набираєте кількість очок, що дорівнює найбільшій кількості міст однієї залізничної гілки чи залізничної мережі, помноженій на число у крайній правій обведеній комірці секції парків колій.



Приклад. Ви з'єднали чирвову станцію з 2 містами та трєфову станцію також з 2 містами. Одне з міст з'єднано з обома станціями, отже, ці залізниці утворюють мережу. Наприкінці гри ви рахуєте кількість міст у мережі (3), множите її на число у крайній правій обведеній комірці секції парків колій («*4») і набираєте 12 очок. Ви обвели 2 комірки в секції парків колій, бо проклали 3 колії навколо 2 клітинок парків колій протягом гри.

Місто



Опис. Прокладіть колію так, щоб залізниця закінчувалася в місті. **Досягнувши міста, ви не можете далі подовжити залізницю.** Якщо це перша колія, що досягла цього міста, обведіть крайню ліву необведену комірку в секції міст.

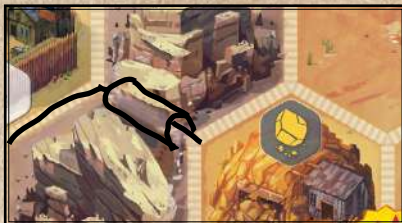
Властивість. Можете закреслити обведену комірку міста в секції міст, щоб активувати бонус міста (докладніше див. на наступній сторінці). Наприкінці гри ви набираєте 1 очко за кожну обведену комірку міста (навіть закреслену).

БОНУСИ МІСТА

У будь-який хід ви можете закреслити 1 чи більше обведених комірок міст, щоб за кожну з них прокласти 1 **додаткову колю** ТА отримати змогу скористатися 1 з 5 **особливих бонусів**:



Міст. Можете прокласти колю через річку.



Тунель. Можете прокласти колю між 2 клітинками гірського кряжу.



Короткий шлях. Можете прокласти колю, що з'єднуватиме протилежні кути клітинки пустелі.



Залізнична стрілка. Можете прокласти колю від будь-якого місця залізничної гілки, щоб почати нову гілку. Це **єдиний спосіб** утворити розвилку на залізничній гілці.



Масль. Можете змінити масть своєї теперішньої карти, щоб у цей хід побудувати **всі колії** на іншій залізниці.



Ви розпочинаєте гру з 1 обведеною коміркою в секції міст. Якщо хочете, можете відразу закреслити її та скористатися бонусом.

Ви можете закреслити одну чи більше комірок, щоб прокласти додаткові колії, не використовуючи бонуси міста.

Пам'ятайте, у поточний хід ви отримуєте 1 додаткову колю за кожну закреслену комірku в секції міст.

КІНЕЦЬ ХОДУ

Наприкінці кожного ходу перевірте, чи вам вдалося виконати умову будь-якої з карт завдань.

Якщо ви першими виконали завдання певного типу, обведіть відповідну зірочку з 10 очками в секції завдань.

Якщо під час одного ходу кілька гравців виконали завдання одного типу, то всі вони набирають по 10 очок.

Усі гравці, що не виконали цього завдання, повинні закреслити зірочку з 10 очками.

Таке завдання все ще можна виконати протягом наступних ходів, проте тепер за це можна буде здобути лише 5 очок.

Отже, кожен гравець може виконати кожне завдання, але 10 очок за завдання набирає лише той гравець (чи гравці), який першим виконає його.

Скиньте 3 покерні карти, відкриті на початку ходу. Передайте колоду та фішку дилера наступному гравцеві за годинниковою стрілкою. Цей гравець стає дилером у наступному ході.



КІНЕЦЬ РАУНДУ

Після 5 ходів раунд завершується. Наприкінці кожного раунду ви набираєте кількість очок, що дорівнює силі вашої **покерної комбінації** (якщо ви обвели символ салуну біля цієї комбінації, то подвійте кількість очок). Якщо ж **символ салуну** не обведений, закресліть його.

Запишіть кількість очок вашої покерної комбінації в комірку праворуч від символу салуну.

Тепер перетасуйте всі покерні карти, щоб утворити нову колоду. Новий дилер починає раунд.

Після завершення 4-го раунду гра закінчується. Переходьте до розділу «**Кінець гри та підрахунок очок**».

ПОКЕРНІ КОМБІНАЦІЇ

1★	2★	3★	4★	5★	6★
Пара	Дві пари	Трійка	Фулгаус (пара та трійка)	Стрейт (10, J, Q, K, A у будь-якому порядку)	Карє

КІНЕЦЬ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК ОЧОК

Наприкінці завершального 4-го раунду ви набираєте очки за свої локації:

Шахта / Золотий самородок. Наберіть 1 очко за кожен обведену комірку із золотим самородком (навіть закреслену).

Банк. Наберіть кількість очок, що дорівнює сумі чисел у всіх комірках вашої секції банків.

Форт. Наберіть кількість очок, що дорівнює найбільшому числу в обведеній комірці у вашій секції фортів.

Ранчо. Наберіть кількість очок, що дорівнює найбільшому числу в обведеній комірці у вашій секції Ранчо.

Парк колій. Наберіть кількість очок, що дорівнює найбільшій кількості міст однієї залізничної гілки (або мережі), помноженій на число в крайній правій обведеній комірці в секції парків колій.

Місто. Наберіть 1 очко за кожен обведену комірку міста (навіть закреслену).

До очок за локації додайте очки за свої **виконані завдання** і всі свої **покерні комбінації**.

Перемагає гравець, який набрав найбільше очок. У разі нічиєї перемагає претендент, який набрав найбільше очок за свої покерні комбінації. Якщо й далі нічия, то всі претенденти ділять перемогу.

ВАРІАНТ ІЗ ДОДАТКОВОЮ КАРТОЮ (ДЛЯ 1–8 ГРАВЦІВ)

Досвідчені гравці можуть грати з таким правилом.

На початку кожного раунду, перед тим як відкрити 3 покерні карти, роздайте кожному гравцеві по 1 карті долілиць. Кожен гравець дивиться свою карту, але не показує її суперникам. Це буде ваша **остання** карта в раунді!

Потім грайте поточний раунд за звичайними правилами: викладіть 3 карти горілиць, дилер бере собі 1 карту з них і т. д.

Однак у цьому варіанті ви можете заздалегідь спланувати як свій останній хід, так і можливу покерну комбінацію.

5 ТА БІЛЬШЕ ГРАВЦІВ

Якщо вас 5 чи більше гравців, приготуйтеся до гри як зазвичай і виберіть дилера.

На початку ходу дилер скидає 1 верхню карту покерної колоди та оголошує всім її масть і номінал. **Тепер цю карту не може вибрати ніхто**, проте гравці знатимуть, якої карти вони не побачать під час наступних ходів.

Потім дилер кладе горілиць на центр стола 2 покерні карти, а не 3, як зазвичай.

Кожен гравець вибирає 1 з 2 цих карт для свого ходу.

СОЛО-ГРА

ПРИГОТУВАННЯ

1. Візьміть **мапу пустелі** та **олівець**.
2. Виберіть, на якій стороні мапи гратимете.
3. Проведіть лінію через секцію завдань на листі мапи. Вони не дають очок у соло-грі.
4. Розділіть **карти завдань** на 3 колоди за символами на їхніх лицях і перетасуйте їх окремо. Візьміть по 1 карті з кожної колоди та покладіть їх долілиць на центр стола.
5. Тепер перетасуйте **всі 3** колоди разом і візьміть кількість карт, що дорівнює вибраному вами рівню складності. Покладіть їх **горілиць** посередині стола.

Рівень складності	Початковий	Легкий	Середній	Важкий	Легендарний
Кarti додаткових завдань	0	1	2	3	4

6. Поверніть решту карт завдань у коробку, у цій партії вони вам не знадобляться.
7. Перетасуйте **покерні карти**.

ПЕРЕБІГ ГРИ

На початку ходу подивіться 1 верхню карту колоди, а потім скиньте її. **Тепер ви не зможете вибрати її**, але знатимете, що не побачите її під час наступних ходів.

Тепер покладіть горілиць 2 покерні карти (замість 3) на центр стола. Виберіть 1 з цих 2 карт для свого ходу. На початку 2-го, 3-го та 4-го раундів відкривайте 1 нову карту завдань з тих 3 карт завдань, що лежать долілиць на центрі стола.

Ви не набираєте очок за виконання завдань, а натомість вилучаєте з центру стола карту виконаного завдання.

КІНЕЦЬ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК ОЧОК

Для перемоги вам треба набрати понад 60 очок. За кожну карту невиконаного завдання, що лишається на центрі стола, ви додаєте до цієї кількості по 10 очок (якщо на столі залишилися 2 карти, то для перемоги вам треба набрати по 80 очок). Запишіть остаточний результат, який вам треба перевершити, у клітинку «???» у правому нижньому куті мапи.



КАРТИ ЗАВДАНЬ



Покладіть у банки 5 золотих самородків.



Видобудьте 8 золотих самородків.



Активуйте 2 банки.



Активуйте 3 салуни.



Активуйте 1 форт.



Прокладіть колії від 3 станцій до країв мапи.



Прокладіть колію вздовж 4 різних гірських країв.



Активуйте 5 ранчо.



Прокладіть 2 тунелі від 2 різних станцій.



Активуйте 1 будівлю, проклавши колії від принаймні 2 станцій.



Прокладіть колії до 6 міст.



Прокладіть колії від 1 станції до 3 міст.



Побудуйте 2 мости від 2 різних станцій.



Прокладіть колії до 1 міста від 2 різних станцій.



Активуйте 2 парки колій.

ТВОРЦІ ГРИ

Автори гри: Джеффри Д. Аллерс і Метью Данстен

Головний розробник: Саймон Мілберн

Розробник: Ейден Лоутер

Автор соло-гри: Саймон Мілберн

Ілюстратор та графічний дизайнер: Хав'єр «Inkgolem» Гонсалес Кава

Редактори правил: Саймон Мілберн та Ейден Лоутер

Графічний дизайнер правил: Тоні Мастранджелі

Коректори правил: Мік Джеймс, Джейн «Док» Вільєтті, Нейт Еммонс, Мег Маккуойд, Ян Броклбенк, Кріс Бак, Бретт Дрегг, Мубін Саддік, FavouriteFoe, Орі Авталіон

Тестувальники: Вільям Брашер, Жолт Баткі, Ед Трю, Павел Шоріков, Мубін Саддік, Кріс Бак, Кріс Сміт, Ієн Джеймс, Гелен Лоутер, Джанін «Док» Вільєтті, Маркус Брандефельт, Нейт Еммонс, Мег Мак-Квойд, Мік Джеймс, Ієн Броклбенк, Клер Клюер, Стів Клюер

Особлива подяка від Метью Данстана: «Дякую Терезі Данстан за її підтримку».

Особлива подяка від Джеффри Д. Аллерса: «Дякую Сему Аллерсу, Джеремі Нордмоу, Бернду Айзенштейну, Фердинанду Шніцлеру та Віллі Вайбелю за участь у тестуванні гри».

Видано Dranda Games Ltd, 2 Tower House, Tower Centre, Hoddesdon, Hertz EN11 8UR Сполучене Королівство



УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Роман Козумляк

Перекладачка: Анастасія Гуркіна

Випускова редакторка: Олена Науменко

Редактор: Святослав Михаць

Коректор: Анатолій Хлівний

Верстка: Артур Патрихалко

Особлива подяка Андрієві Журбі



© 2023 Lord of Boards — www.lordofboards.com.ua



У цій грі ви відчуєте себе залізничним магнатом, який розвиватиме свою транспортну мережу на Дикому Заході. За допомогою покерних карт ви формуватимете комбінації, а також визначатимете, від яких станцій прокладати залізничні гілки.



З'єднайте локації на мапі й набирайте очки різними способами. Звісно, місцеві жителі також намагатимуться вплинути на ваші рішення. Виконавши їхні завдання, ви наберете бонусні очки, особливо якщо випередите своїх конкурентів. Тож чи вдасться вам збудувати найбільшу залізницю на Дикому Заході?

